

Marksman Shooting™ / Trap Shooting™ / Safari Hunt™

**LIGHT
PHASER
SERIES**

SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

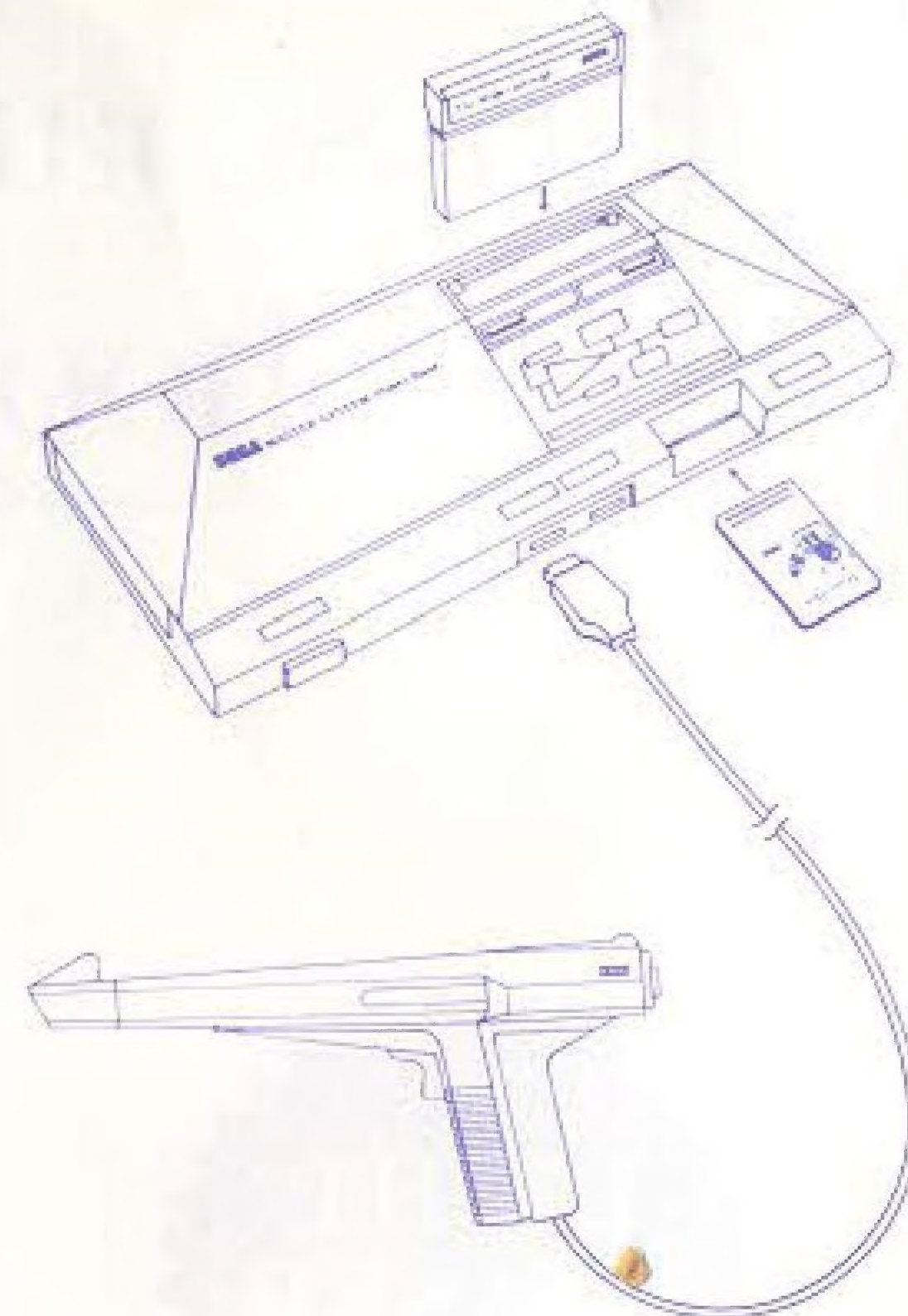
- ① Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
- ② Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration).
- ③ Turn the POWER SWITCH "ON". If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
- ④ After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

- ① Versichern Sie sich, daß Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
- ② Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
- ③ Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
- ④ Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEM SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF).
Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

- ① Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
- ② Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
- ③ Coloque el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
- ④ Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il sistema SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

- ① Assicuratevi che L'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
- ② Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
- ③ Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'inserimento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
- ④ Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF; quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

(for 1 player)

This is a one player game. First, unplug the CONTROL PAD if it is connected to CONTROL 1 of the POWER BASE, and in its place connect the LIGHT PHASER (the CONTROL 2 inlet can not be utilized for play).

Selection of Game

Point the Light Phaser gun at the desired game's title on the screen and pull the trigger to start.

HOW-TO-PLAY "MARKSMAN SHOOTING".....	8
HOW-TO-PLAY "TRAP SHOOTING"	16
HOW-TO-PLAY "SAFARI HUNT"	24

MEISTERSCHÜTZE/ TONTAUBENSCHIESSEN/ SAFARI

(für 1 Spieler)

Dies ist ein Spiel für 1 Spieler. Ist der Steuerknüppel mit der Anschlußbuchse 1 verbunden, muß diese zunächst entfernt werden. An seiner Stelle wird dann der Light Phaser eingesteckt (die Anschlußbuchse 2 kann bei diesem Spiel nicht benutzt werden).

WAHL DES SPIELS

Den Titel des gewünschten Spiels mit dem Light Phaser anvisieren und dann den Abzug betätigen.

	Seite
Spielanleitung für „Meisterschütze“..	8
Spielanleitung für „Tontaubenschießen“	16
Spielanleitung für „Safari“.....	24

MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

(pour un joueur)

Ceci est un jeu pour un seul joueur. Débranchez d'abord le panneau de commande s'il est relié à prise CONTROL 1 l'unité centrale, et branchez à la place le LIGHT PHASER (la prise CONTROL 2 ne peut pas être utilisée pour ce jeu).

Sélection du jeu

Pointez le LIGHT PHASER vers l'écran sur le titre du jeu voulu, et pressez sur la gachette pour commencer.

	Page
Mode d'emploi de "MARKSMAN SHOOTING".....	9
Mode d'emploi de "TRAP SHOOTING"	17
Mode d'emploi de "SAFARI HUNT"..	25

MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

(for 1 jugadores)

PARA UN JUGADOR

Este es un juego para un jugador. Primero, desconecta el CONTROL PAD si está conectado al control 1 del POWER BASE, y en este lugar conecte la pistola (La entrada del Control 2 no puede ser utilizada para jugar)

SELECCIÓN DEL JUEGO

Apunta con la pistola al título del juego deseado y oprima el gatillo.

Como Jugará "MARKSMAN SHOOTING".....	9
Como Jugará "TRAP SHOOTING"....	17
Como Jugará "SAFARI HUNT"	25

MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

(for 1 player)

E' un gioco per un solo giocatore. Per prima cosa, staccate la spina della manopola se è collegata al control 1 della console e al suo posto collegate la pistola LIGHT PHASER (la presa control 2 non può essere usata per giocare).

Scelta del Gioco

Puntate la pistola sul titolo del gioco desiderato (sullo schermo) e prement il grilletto per iniziare.

Come si gioca a "MARKSMAN SHOOTING".....	9
Come si gioca a "TRAP SHOOTING"	17
Come si gioca a "SAFARI HUNT"	25

HOW-TO-OPERATE

(A) TARGET

(B) FRONT SIGHT

(C) REAR SIGHT

(D) TRIGGER

- To start the game play.
- To shoot at the target.

(E) GRIP

The LIGHT PHASER has a 2 meter long cord and as such, its sight is set for this distance. When using it from a position which is shorter than that, master the sighting by test shooting it several times. The ideal distance between the TV monitor and the Light Phaser gun is 2 meters.

HANDHABUNG DES LIGHT PHASER

(A) Ziel

(B) Vorderes Visier

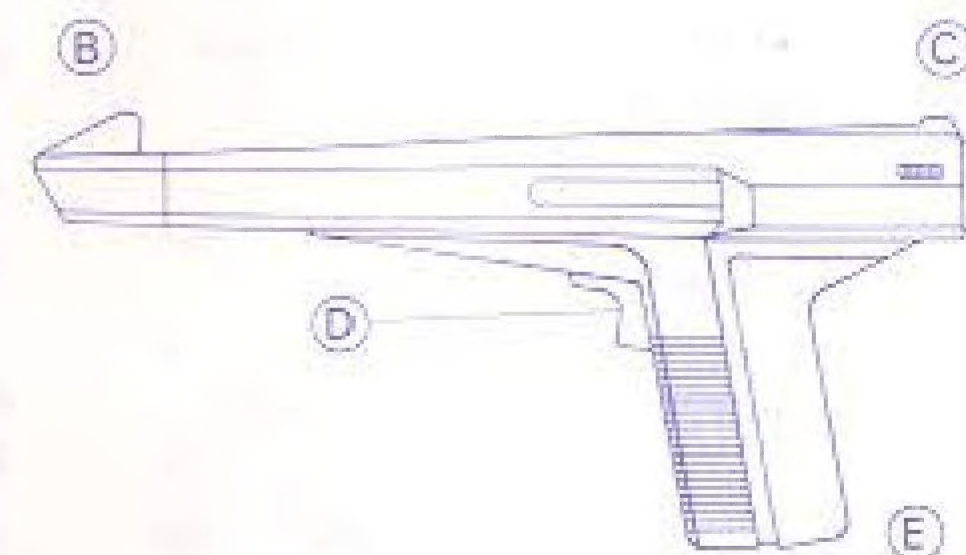
(C) Hinteres Visier

(D) Abzug

- Um das Spiel zu starten.
- Um das Spiel zu schießen.

(E) Griff

Der Light Phaser hat ein 2 Meter langes Kabel. Das Visier ist auf diesen Abstand eingestellt. Bei einem anderen Abstand zum Bildschirm machen Sie zunächst einige Testschüsse. Der ideale Abstand zwischen Light Phaser und Bildschirm beträgt jedoch 2 Meter.



MODE D'EMPLOI

- Ⓐ CIBLE
- Ⓑ VUE DE DEVANT
- Ⓒ VUE DE DERRIERE
- Ⓓ GACHETTE (trigger)

- Pour commencer le jeu
- Pour tirer sur la cible

- Ⓔ POIGNEE (grip)

Le LIGHT PHASER possède un câble de 2 mètres de long, cette distance étant la distance prévue pour son fonctionnement. Quando on l'utilise de plus près, vérifiez la visée en faisant plusieurs essais. 2 mètres est en fait la bonne distance entre le LIGHT PHASER et l'écran.

COMO MANEJARLO

- Ⓐ DIANA
- Ⓑ PARTE FRONTAL
- Ⓒ PARTE TRASERA
- Ⓓ GATILLO

- Para empezar a jugar.
- Para disparar al blanco.

- Ⓔ CULATA

La pistola tiene un cable de 2 metros de longitud, con lo cual se deduce que está adecuada a esta distancia. En distancias menores fallara algunas veces. La distancia ideal debe ser de 2 metros.

COME OPERARE

- Ⓐ BERSAGLIO
- Ⓑ PARTE FRONTALE
- Ⓒ PARTE POSTERIORE
- Ⓓ GRILLETTO

- Per iniziare il gioco.
- Per sparare ai bersagli.

- Ⓔ IMPUGNATURA

La pistola LIGHT PHASER ha un cavo lungo 2 metri e la sua mira è stata concepita per questa distanza. Quando la usate da una distanza minore provatela in continuazione per capire come mirare al bersaglio correttamente. La distanza ideale tra TV e LIGHT PHASER resta comunque due metri.

MARKSMAN SHOOTING

HOW-TO-PLAY

Purpose of The Game

- Quickly and accurately hit the target that appear one after another at the shooting range.
- Attaining a hit ratio higher than the specified figure will allow you to clear the round and advance to the next one.

This is a game in which the player challenges to see how many rounds he can clear and the number of points that he can score.

Game Over

- Failing to attain the hit ratio specified for each round results in GAME OVER appearing on the screen.

Shooting Range

- The game is continuously played at the same shooting range. However, as the rounds proceed, the target's sequential order and moving speed gradually becomes faster, and the time during which a target is stationary, shorter.

MEISTERSCHÜTZ SPIELANLEITUNG

ZWECK DES SPIELS

- Die nacheinander auf dem Bildschirm erscheinenden Ziele sollen schnell und genau getroffen werden.
- Wer mehr als die geforderte Trefferanzahl erzielt, erreicht die nächste Runde. In diesem Spiel können Sie herausfinden, wieviele Runden Sie schaffen und wieviele Punkte Sie insgesamt erreichen können.

SPIELENDE

- Erreicht der Spieler die geforderte Trefferanzahl einer Runde nicht, erscheint die Anzeige „GAME OVER“ (Spielende) auf dem Bildschirm.

SCHIEßSTAND

- Das Spiel wird immer auf dem gleichen Schießstand gespielt. Der Schwierigkeitsgrad wird jedoch von Runde zu Runde höher da die Ziele immer schneller erscheinen und sich auch immer schneller über den Bildschirm bewegen.



MARKSMAN SHOOTING

(stand de tir)

MODE D'EMPLOI

But du jeu

- Visez avec précision et rapidité les cibles qui apparaissent l'une après l'autre sur le stand de tir.
- Si vous dépassez le score minimum indiqué, vous terminez le tableau et passez au tableau suivant.
Le but du jeu est donc d'atteindre le score le plus élevé à travers le plus grand nombre de tableaux.

GAME OVER

- Si vous n'atteignez pas le score minimum pour un tableau, la partie se termine et GAME OVER apparaît sur l'écran.

Stand de Tir

- Le jeu se pratique toujours sur le même stand de tir. Cependant, au fur et à mesure des tableaux, l'ordre de succession des cibles et leur vitesse d'apparition augmente graduellement, et le temps d'apparition des cibles diminue progressivement.

MARKSMAN SHOOTING

COMO JUGAR

FINALIDAD DEL JUEGO

- Rápidamente y con precisión acierta a las dianas que aparecen una detrás de otra en la línea de fuego.
- Consigue un porcentaje mayor que el especificado y prueba en el siguiente nivel.
En este juego el jugador verá cuántas fases es capaz de superar y cuántos puntos puede conseguir.

GAME OVER

- No consiguiendo el porcentaje especificado para cada ronda, el juego terminará.

LA LINEA DE TIRO

La partida transcurre íntegramente en la misma línea de fuego. Aunque, como la dificultad es progresiva, las dianas se mueven más deprisa y permanecen estáticas menos tiempo, conforme el nivel sea más alto.

MARKSMAN SHOOTING

COME SI GIOCA

Scopo del Gioco

- Colpite accuratamente e velocemente i bersagli che compaiono uno dopo l'altro nel poligono di tiro.
- Ottenere una percentuale di tiro maggiore del minimo consentito ti permetterà di passare al round successivo. Questo è un gioco in cui il giocatore si misura per vedere quanti rounds può concludere e il nr. dei punti che può ottenere.

Game Over

- Non riuscire ad ottenere la percentuale di tiro richiesta farà concludere il gioco e la scritta GAME OVER apparirà sullo schermo.

Poligono di Tiro

- Il gioco si svolgerà sempre nello stesso poligono di tiro. Comunque man mano che i rounds si susseguono la sequenza dei bersagli e la velocità di movimento aumentano progressivamente mentre il tempo di permanenza del bersaglio si abbrevia.

Shooting

To fire at the consecutively appearing target's circular portion (◎), pull the trigger after properly sighting it. The place where it is hit will appear as a bullet mark.

When the ◎ is hit, the target is knocked down and the points earned are displayed and added to your score. When striking any place other than the ◎, no points will be earned.

Scores

The following 3 categories of points are given depending on the sizes of the hit targets.

500, 1,000 and 1,500 points.

SCHIESSEN

- Visieren Sie den Kreis auf der Zielfigur an. Wenn der Kreis genau anvisiert ist, betätigen Sie den Abzug. Die Stelle, an der das Ziel getroffen wurde, wird als Kugeleinschlag angezeigt. Wenn genau der Kreis getroffen wird, kippt die Zielfigur. Die hierbei erzielten Punkte werden angezeigt und zur Gesamtpunktzahl addiert.

Wurde das Ziel jedoch nicht genau im Kreis getroffen, erhält man keine Punkte.

PUNKTE

Je nach Größe des Ziels werden die folgenden drei Punktegößen vergeben:

500, 1.000 und 1.500 Punkte



Tir

Pour tirer sur la partie circulaire des cibles qui apparaissent successivement, visez correctement et appuyez sur la gachette. L'endroit sur lequel vous tirez apparaîtra comme un impact de balle sur la cible.

Quand vous atteignez le centre, la cible bascule et les points correspondants sont affichés et ajoutés à votre score. Si vous touchez une autre partie de la cible que le rond central, vous ne marquerez pas de point.

Scores

Selon la taille des cibles abattues, vous marquerez les score suivants:

500, 1 000 et 1 500 points.

DISPARANDO

Deberás disparar contra las dianas de los blancos móviles. En donde hayas acertado, aparecerá una marca de bala.

Cuando consigas un blanco, la diana caerá y verás la puntuación obtenida, puntuación que será sumada a la anterior.

Si disparas contra cualquier otro lugar, no conseguirás ningún punto.

PUNTUACIONES

Estas son las tres puntuaciones a conseguir en función del tamaño del blanco:

500, 1.000 y 1.500 puntos.

COME SI SPARA

Per colpire il cerchio più al centro dei bersagli che appaiono consecutivamente, premi il grilletto dopo avere preso accuratamente la mira. Comparirà l'impronta di un proiettile nel punto che è stato colpito.

Quando viene colpito, il bersaglio cade a terra e i punti guadagnati compaiono e si aggiungono al tuo punteggio. Se colpite qualche altro posto, non guadagnate nessun punto.

PUNTI

Le seguenti tre categorie di punti vengono concesse a seconda del formato dei bersagli colpiti.

500, 1.000 1.500 pts.

Shooting Results

• READING THE SCREEN'S TABLE

TOP	80,000	80%	HIGH SCORE TO DATE & HIT RATIO %
SCORE	68,000		PLAYER'S SCORE
ROUND		2	NO. OF ROUNDS
TOTAL TARGETS		35	NO. OF TARGETS APPEARING
NUMBER OF HITS		25	NO. OF TARGETS HIT
TOTAL HIT RATIO		71%	HIT %
TO QUALIFY		61%	MINIMUM HIT RATIO

ERGEBNISSE

• Ablesen der Tabelle

TOP	180.000	80%	Tagesbestleistung und Trefferquote in %
SCORE	68.000		Punktzahl des Spielers
ROUND		2	Anzahl der Runden
TOTAL TARGETS		35	Anzahl der erscheinenden Ziele
NUMBER OF HITS		25	Anzahl der getroffenen Ziele
TOTAL HIT RATIO	80.000	71%	Trefferquote in %
TO QUALIFY		61%	Geforderte Mindesttrefferqu- ote

Resultats

- LECTURE DU TABLEAU SUR L'ECRAN

TOP	80 000	80%	RECORD DU JOUR ET POURCENTAGE DE REUSSITE
SCORE	68 000		SCORE DU JOUEUR
ROUND		2	N° DE TABLEAU
TOTAL TARGETS		35	NOMBRE DE CIBLES APPARUES
NUMBER OF HITS		25	NOMBRE DE CIBLES ABATTUES
TOTAL HIT RATIO		71%	POURCENTAGE DE REUSSITE
TO QUALIFY		61%	MINIMUM DE QUALIFICATION

RESULTADOS

- LA TABLA DE LA PANTALLA

TOP	80.000	80%	MÁXIMA PUNTUACIÓN HASTA EL MOMENTO. PORCENTAJE
SCORE	68.000		PUNTUACIÓN DEL JUGADOR
ROUND		2	NUMERO DE RONDAS
TOTAL TARGETS		35	NUMERO DE DIANAS APARECIDAS
NUMBER OF HITS		25	BLANCOS CONSEGUIDOS
TOTAL HIT RATIO		71%	PORCENTAJE CONSEGUIDO
TO QUALIFY		61%	PORCENTAJE MINIMO

RISULTATI

- Come leggere lo schermo:

top	80,000	80%	punteggio più alto e percentuale di tiro
score	68,000		punti del giocatore
round		2	numero del round
total target		35	n° dei bersagli che compaiono
number of hits		25	n° dei bersagli colpiti
total hit ratio		71%	colpi in percentuale
to qualify		61%	minimo di percentuale di tiro

Advice From Professor Playor

- The number of bullets that can be used is unlimited. Therefore, when failing to hit the target, continue to rapidly fire at it.
- Try various ways of competing, for example, left-hand shooting and quick draw firing, so as to ensure yourself of the maximum in game play enjoyment.

EIN TIP VOM PROFI-SPIELER

- Sie verfügen über eine unbegrenzte Anzahl von Kugeln. Wenn Sie das Ziel verfehlt haben, feuern Sie daher ruhig weiter in schneller Folge die Schüsse ab.
- Probieren Sie verschiedene Spielvarianten aus. Schießen Sie z.B. doch einmal mit der linken Hand oder feuern Sie eine ganze Salvo ab. Durch diese Vielfalt wird das Spiel erst richtig interessant.



LES CONSEILS D'UN EXPERT

- Le nombre de balles disponibles est illimité. Aussi, si vous ratez une cible, tirez dessus très rapidement de nouveau.
- Pour tirer le maximum de plaisir de ce jeu, essayez différents styles de tir: de la main gauche, en dégainant etc.

ADVERTENCIA DEL JUGADOR EXPERTO

- Como el número de balas a usar es ilimitado, cuando falles un blanco sigue disparando contra este.
- Intenta competir de otro modo. Por ejemplo: cambia la pistola de la mano izquierda a la derecha y dispara rápidamente.

CONSIGLI DEL PROFESSORE

- Il numero dei proiettili che possono essere usati è illimitata. Quindi, quando fallite il bersaglio, continuate a sparare rapidamente.
- Cercate di giocare con tecniche diverse, per esempio sparare con la sinistra e sparare molto velocemente.

TRAP SHOOTING

HOW-TO-PLAY

Purpose of the Game

- At the GRASSLAND, SEASIDE, DESERT and LAKESIDE sites, score as many points as possible by hitting the clay pigeons released from the trap.
- Breaking more targets than the specified number for each round will enable the player to proceed to the next one.
Challenge this exciting game and discover just how many rounds you can clear and the total amount of points that can be earned.

Game Over

- Failing to attain the number of hits specified for each round will result in GAME OVER appearing on the screen.

TONTAUBENSCHIESSEN

SPIELANLEITUNG

ZWECK DES SPIELS

- An den verschiedenen Spielorten (Wiese, Strand, Wüste und Seeufer) sollen durch Abschluß der Tontauben so viele Punkte wie möglich erzielt werden.
- Erreicht ein Spieler in einer Runde mehr als die geforderte Punktzahl, hat er die nächste Runde erreicht. Versuchen Sie dieses aufregende Spiel und stellen Sie fest, wieviele Runden Sie schaffen und wieviele Punkte Sie insgesamt erreichen können.

SPIELENDEN

- Wenn der Spieler in einer Runde nicht die erforderliche Punktzahl erzielt, erscheint die Anzeige GAME OVER (Spielende).

TRAP SHOOTING

MODE D'EMPLOI

BUT DU JEU

- Dans les sites de GRASSLAND, SEASIDE, DESERT et LAKESIDE, marquez un maximum de points en tirant sur les pigeons d'argiles qui sortent du ball-trap.
- Chaque fois que vous descendez plus de cibles que le nombre minimum spécifié, vous passez au site suivant. relevez le défi et découvrez combien de tableaux vous pouvez passer et quel score vous pouvez atteindre.

Game Over

- Si vous n'atteignez pas le nombre de pigeons minimum spécifié dans un tableau donné, le jeu se termine et "Game Over" apparaît sur l'écran.

TRAP SHOOTING

COMO JUGAR

FINALIDAD DEL JUEGO

- En la PRADERA, la ORILLA DEL MAR, el DESIERTO y la ORILLA DEL LAGO, se consiguen muchos puntos derribando a las palomas de arcilla que salen de las trampas.
- Conseguir más blancos que los especificados para cada fase conlleva que el jugador pase a la siguiente fase.
Empieza a jugar y descubre cuántas fases puedes completar y el total de puntos que consigues por ello.

GAME OVER

- Si no consigues el número de aciertos especificado para cada fase, el juego terminará.

TRAPSHOOTING

COME SI GIOCA

SCOPO DEL GIOCO

- Sul terreno di Grassland Seaside, Dessert e Lakeside, fate quanti punti riuscite colpendo i piatti d'argilla tirati del lanciapiattelli.
- Rompere un numero di piatti maggiore del numero specificato in ogni round vi farà passare al successivo. Provate questo eccitante gioco e scoprite quanti round riuscirete a completare e quanti punti riuscirete a guadagnare.

GAME OVER

- Se non riuscirete a centrare un certo numero di colpi la scritta GAME OVER apparirà sullo schermo.

Introduction of the Shooting Ranges

- (A) GRASSLAND
- (B) SEASIDE
- (C) DESERT
- (D) LAKESIDE

EINFÜHRUNG DER SCHIEßSTÄNDE

- (A) Grasland
- (B) Küste
- (C) Wüste
- (D) Seeufer

(A)



(B)



(C)



Introduction of the Shooting Ranges

- (A) GRASSLAND
- (B) SEASIDE
- (C) DESERT
- (D) LAKESIDE

LAS ZONAS DE TIRO

- (A) LA PRADERA
- (B) LA ORILLA DEL MAR
- (C) EL DESIERTO
- (D) LA ORILLA DEL LAGO

INTRODUZIONE ALLA PORATA DI TIRO

- (A) GRASSLAND
- (B) SEASIDE
- (C) DESERT
- (D) LAKESIDE

(D)



Shooting

There are 10 clay pigeon target per round, with 2 appearing at a time, one after another. Three shots can be fired at the 2 targets. The specified number of required hits will be displayed in each round.

- (A) HIT CLAY PIGEON
- (B) FLYING CLAY PIGEON
- (C) TRAP
- (D) NO. OF CLAY PIGEONS REMAINING
- (E) NO. OF BULLETS
- (F) CLAY PIGEONS MISSED
- (G) SPECIFIED NUMBER
- (H) SHOOTING RESULTS DISPLAY PANEL
- (I) CLAY PIGEONS HIT
- (J) ROUND NO.
- (K) POINTS

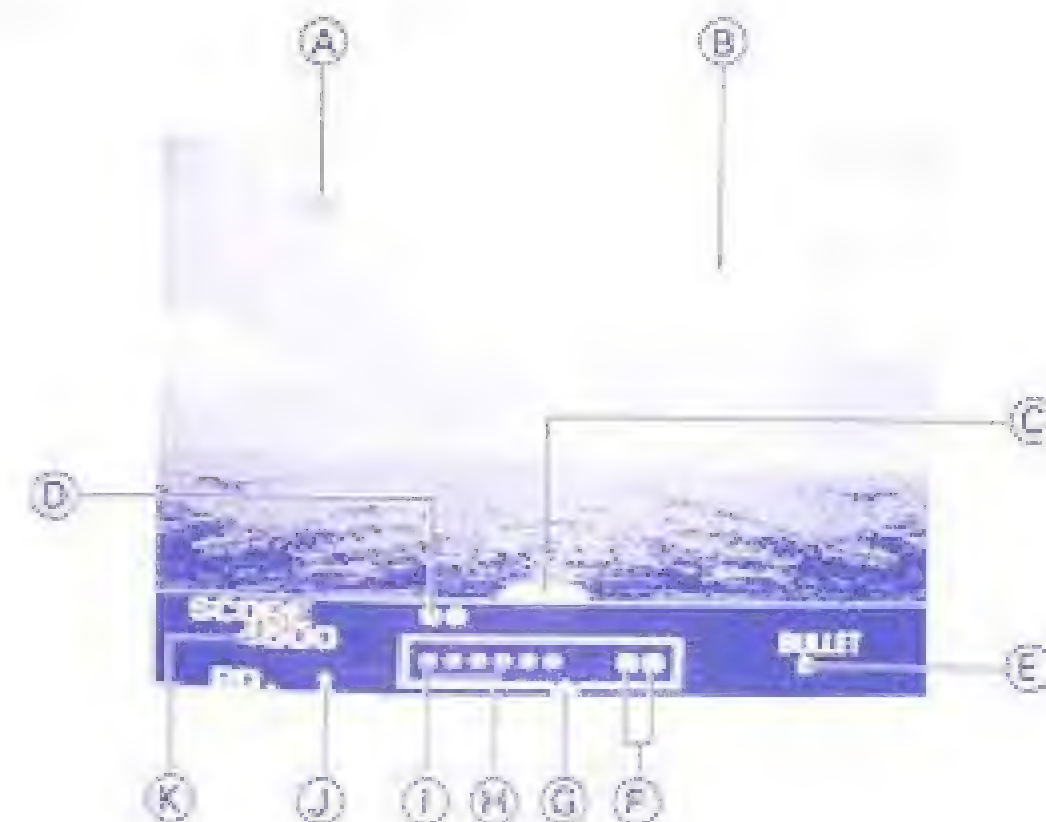
When a clay pigeon is hit, it is shown on the DISPLAY PANEL in red, and when missed, it appears in white.

SCHIESSEN

In jeder Runde gibt es 10 Tontauben. Auf dem Bildschirm sind jeweils 2 Tontauben zu sehen, die kurz hintereinander abgefeuert wurden. Auf diese beiden Ziele können 3 Schüsse abgefeuert werden. Die geforderte Trefferanzahl wird in jeder Runde auf dem Bildschirm angezeigt.

- (A) Getroffene Tontaube
- (B) Fliegende Tontaube
- (C) Wurfapparat
- (D) Anzahl der verbleibenden Tontauben
- (E) Anzahl der abgegebenen Schüsse
- (F) Verfehlte Tontauben
- (G) Ausgegebene Zahl
- (H) Anzeige der Schießergebnisse
- (I) Getroffene Tontauben
- (J) Runden-Nr.
- (K) Punkte

Getroffene Tontauben werden in Rot und verfehlte in Weiß angezeigt.



Tir

Il y a 10 pigeons d'argile dans chaque tableau, qui apparaissent l'un après l'autre deux par deux. On peut tirer 3 coups pour chaque groupe de 2 pigeons. Le nombre minimum de cibles pour chaque tableau est affiché.

- (A) PIGEON TOUCHE
- (B) PIGEON D'ARGILE
- (C) FOSSE
- (D) NOMBRE DE PIGEONS RESTANTS
- (E) NOMBRE DE CARTOUCHES
- (F) NOMBRE DE PIGEONS MANQUES
- (G) NOMBRE MINIMUM
- (H) PANNEAU D'AFFICHAGE DES RESULTATS
- (I) NOMBRE DE PIGEONS TOUCHES
- (J) NOMBRE DU TABLEAU NOMBRE MINIMUM
- (K) POINTS NOMBRE DE PIGEONS MANQUES

Quand un pigeon d'argile est touché, il apparaît en rouge sur le panneau d'affichage.

Quand il est manqué, il apparaît en blanc.

DISPARANDO

Hay 10 palomas de arcilla por ronda, aparecen de 2 en 2, una después de otra. Puedes disparar tres veces contra los dos blancos. El número de aciertos de cada fase aparecerá sobre la pantalla.

- (A) ACIERTO
- (B) PALOMA VOLADORA
- (C) TRAMPA
- (D) NÚMERO DE PALOMAS RESTANTES
- (E) NÚMERO DE BALAS
- (F) PALOMAS FALLADAS
- (G) NUMERO ESPECIFICADO
- (H) MARCADOR DE CONTROL DE DISPAROS
- (I) PALOMAS ACERTADAS
- (J) RONDA NÚMERO
- (K) PUNTOS

Los aciertos son rojos en el marcador y los fallos, blancos.

COME SI SPARA

Ci sono 10 piattelli per ogni round e ne appaiono due alla volta gli uni dopo gli altri. Si possono sparare 3 colpi contro i due bersagli il nr. Di colpi necessari comparirà ad ogni round.

- (A) piattello colpito
- (B) piattello in volo
- (C) lancia piattelli
- (D) nr. di piattelli rimasti
- (E) nr. di pallottole
- (F) nr. piattelli mancati
- (G) nr. specificato
- (H) Pannello coi risultati d'azione
- (I) nr. piattelli colpire
- (J) nr. round
- (K) punti

Quando un piattello viene colpito compare sul pannello in rosso in caso contrario appare bianco.

Points

Score points differ depending on whether the target is shot immediately after it is released from the trap, the distance from the launch spot to where the clay pigeon is hit, and the number of the round in which the target is hit.

Hit immediately after release

..... 5,000 points

Hit a short distance away

..... 500, 700, 1,000 points

Hit a further distance away

..... 700, 1,000, 1,200 points

Hit a long distance away

..... 1,000, 1,200, 1,500 points

Advice From Professor Playor

- Since only 3 bullets are used to fire at the 2 clay pigeons, don't waste them. Set your sights accurately, quickly make the specified number of hits and proceed to the next round.
- When you are fully familiar with how to sight your gun, why not gamble on taking a 5,000 point shot.

PUNKTE

Die Punktzahl für einen Treffer richtet sich danach, wie schnell eine Tontaube nach dem Abwurf abgeschossen wird. Auch die Rundenzahl ist dabei von Bedeutung.

Treffen sofort nach dem Abwurf

..... 5.000 Punkte

Treffen nach kurzer Entfernung

..... 500, 700, 1.000 Punkte

Treffen nach weiterer Entfernung

..... 700, 1.000, 1.200 Punkte

Treffen nach langer Entfernung

..... 1.000, 1.200, 1.500 Punkte

EIN TIP VOM PROFI-SPIELER

- Für 2 Tontauben haben Sie nur 3 Kugeln! Gehen Sie daher sparsam mit der Munition um. Visieren Sie die Tauben genau an. Versuchen Sie, die erforderliche Trefferanzahl schnell zu erzielen, um die nächste Runde zu erreichen.
- Wenn Sie dann das Anvisieren ausreichend geübt haben, versuchen Sie doch einmal, einen Treffer mit 5.000 Punkten zu erzielen!



POINTS

Le score marqué dépend de la vitesse avec laquelle la cible est tirée: si le pigeon est abattu juste après le sortie de la fosse, le score est plus élevé. Le score dépend également du tableau.

Touché immédiatement après le lancer: 5 000 points
Touché peu après
..... 500, 700 ou 1 000 points
Touché un peu plus loin
..... 700, 1 000 ou 1 200 points
Touché beaucoup plus loin
.... 1 000, 1 200 ou 1 500 points

LES CONSEILS D'UN EXPERT

- Vous ne pouvez utiliser que 3 cartouches pour 2 pigeons; ne les gâchez pas. Visez avec précision et abattez rapidement le nombre de pigeons requis pour passer au tableau suivant.
- Quand vous serez familiarisé avec le système de visée, vous pouvez parier sur vos scores...

PUNTOS

La puntuación depende de la posición del blanco, la distancia al tirador y la ronda en cuestión.

Inmediatamente después de salir
..... 5.000 puntos.
Un poco más lejos
..... 500, 700, 1.000 puntos.
Más lejos aún
..... 700, 1.000, 1.200 puntos
Muy lejos
..... 1.000, 1.200, 1.500 puntos

ADVERTENCIA DEL JUGADOR EXPERTO

- Solo puedes usar 3 balas para cada dos blancos, no las malgastes. Apunta con precisión, acaba deprisa y prueba en la siguiente fase.
- Cuando lo domines, ¿Por qué no intentas conseguir blancos de 5.000 puntos?

PUNTEGGIO

Il conteggio dei punti è diverso se il bersaglio viene colpito subito dopo il lancio oppure a diverse distanze dal lanciapiatteli; il tutto dipende anche dal numero del round in cui si sata giocando.

COLPITO IMMEDIATAMENTE
DOPO IL LANCIO 5,000 PTS
COLPITO A BREVE DISTANZA
..... 500/700/1,000 PTS
COLPITO A MEDIA
..... 700/1,000/1,200 PTS
COLPITO A GRANDE
..... 1,000/1,200/1,500 PTS

I CONSIGLI DEL PROFESSOR PLAYER

- Dal momento che ci sono solo tre colpi a disposizione non sprecateli, prendete bene la mira e velocemente raggiungete il nr. di colpi necessari per superare il round.
- Quando avrete preso confidenza cn il mirino perché non scommettete su un colpo da 5,000 pts?

SAFARI HUNT

HOW-TO-PLAY

Purpose of the Game

Let's go on a big game expedition for wild animal, birds and fish, in and along the banks of the lakes, in the jungles and throughout the forests! The number of shots that can be fired in each round is 30. Earning the required points within the specified time limit enables you to advance to the next round.

Game Over

Failing to accumulate the necessary score during the allotted time results in GAME OVER appearing on the screen.

Round

Three scenes, one per round, i.e., a LAKE, the JUNGLE and a FOREST are consecutively repeated. As the rounds advance, the game becomes more difficult.

SAFARI SPIELANLEITUNG

ZWECK DES SPIELS

Gehen Sie auf große Expedition. Machen Sie Jagd auf wilde Tiere, Vögel und Fische; am Steuer, im Dschungel und im Wald. In jeder Runde können Sie 30 Schüsse abgeben. Erreichen Sie die erforderliche Punktzahl innerhalb der vorgegebenen Zeit, kommen Sie in die nächste Runde.

SPIELENDEN

Erreicht ein Spieler in der vorgegebenen Zeit die nötige Punktzahl nicht, erscheint die Anzeige „GAME OVER“ (Spielende).

RUNDE

Die drei Schauplätze, See, Dschungel und Wald, wiederholen sich. In einer Runde befinden Sie sich jeweils nur an einem Schauplatz. Der Schwierigkeitsgrad nimmt von Runde zu Runde zu.

SAFARI HUNT

COMMENT JOUER

But du Jeu

Partons pour une expédition de chasse au gros gibier (animaux sauvages, oiseaux et poissons), sur les berges des lacs, dans la jungle et dans les forêts. Le nombre de coups disponibles pour chaque tableau est de 30. Marquer le nombre de points requis dans la limite de temps impartie vous permet de passer au tableau suivant.

Game Over

Si vous n'atteignez pas le score requis pendant le temps alloué, le jeu se termine et la mention "GAME OVER" apparaît sur l'écran.

Tableau

Trois scènes, une par tableau: LAKE, JUNGLE et FOREST, se répètent. Au fur et à mesure que les tableaux avancent, le jeu devient de plus en plus difficile.

SAFARI HUNT

COMO JUGAR

FINALIDAD DEL JUEGO

Vamos a una gran expedición a la búsqueda de animales salvajes, pájaros y peces, a lo largo de las orillas de los lagos, en las junglas y a través de los bosques. En cada ronda podrás disparar 30 veces. Si consigues la puntuación suficiente dentro del límite de tiempo establecido, pasarás al siguiente nivel.

GAME OVER

Si no consigues la puntuación necesaria dentro del tiempo límite, el juego terminará.

NIVEL

Tres escenarios, uno por nivel,, p.e.: un LAGO, la JUNGLA y el BOSQUE aparecen consecutivamente. Como el nivel sube, el juego se hace más difícil.

SAFARI HUNT

COME GIOCA

OBBIETTIVI DEL GIOCO

Andiamo a caccia di animali selvaggi, uccelli e pesci, lungo le coste dei laghi, nella giungla e attraverso la foresta! Potete sparare 10 colpi per round. Ottenere i punti richiesti entro il tempo limite vi rende possibile avanzare nel round successivo.

GAME OVER

Non riuscire ad accumulare il punteggio necessario entro il tempo limite, provoca la comparsa sullo schermo delle scritta GAME OVER.

ROUND

Tre ambienti, uno per round, più precisamente un lago, la giungla e una foresta, compaiono consecutivamente. Man mano che i round procedono il gioco diventa più difficile.

The Wild Animals, Birds And Fish
 In the 3 scenes, the following wild animals, birds and fish will appear.
 Some of them will take more than one shot to be downed. Do your best to destroy them all.

(A) LAKE

CHARACTERS

Duck	(300 points)
Fish	(1,000 points)
Rabbit	(1,000 points)

(B) JUNGLE

CHARACTERS

Spider	(100 points)
Bat	(300 points)
Monkey	(500 points)
Panther	(2,000 points)

(C) FOREST

CHARACTERS

Bird	(200 points)
Armadillo	(1,000 point)
Bear	(2,000 point)

WILDE TIERE, VÖGEL UND FISCHE

An den drei Schauplätzen erscheinen die folgenden wilden Tiere, Vögel und Fische. Bei einigen werden Sie mehr als einen Schuß benötigen. Versuchen Sie Ihr Bestes, um alle zu erlegen.

(A) SEE

TIERE	Ente	300 Punkte
	Fisch	1.000 Punkte
	Hase	1.000 Punkte

(B) DSCHUNGEL

TIERE	Riesenspinne	100 Punkte
	Fledermaus	300 Punkte
	Affe	500 Punkte
	Panther	2.000 Punkte

(C) WALD

TIERE	Vogel	200 Punkte
	Gürteltier	1.000 Punkte
	Bär	2.000 Punkte

(A)



(B)



(C)



Les animaux, oiseaux et poissons sauvages

Dans les trois scènes, les animaux, oiseaux et poissons sauvages suivants apparaîtront. Pour certains d'entre eux, il faudra plus d'un coup pour les abattre.

Faites de votre mieux pour les descendre tous.

(A) LAKE

Cibles	Canard	300 points
	Poisson	1 000 points
	Lapin	1 000 points

(B) JUNGLE

Cibles	Araignée	100 points
	Chauve-souris	300 points
	Singe	500 points
	Panthère	2 000 points

(C) FORET

Cibles	Oiseau	200 points
	Armadillo	1 000 points
	Ours	2 000 points

LOS ANIMALES SALVAJES, PAJAROS Y PECES

En los tres escenarios los siguientes animales salvajes, pájaros y peces aparecerán: Algunos de ellos deberán ser derribados con más de un disparo.

(A) LAGO

CARACTERES

Pato	300 puntos
Pez	1.000 puntos
Conejo	1.000 puntos

(B) JUNGLA

CARACTERES

Arana	100 puntos
Murciélago	300 puntos
Mono	500 puntos
Pantera	2.000 puntos

(C) BOSQUE

CARACTERES

Pájaro	200 puntos
Armadillo	1.000 puntos
Oso	2.000 puntos

GLI ANIMALI SELVAGGI, I PESCI E GLI UCCELLI

Nei tre ambienti compaiono i seguenti animali selvaggi, uccelli e pesci. Alcuni hanno bisogno di più di uno sparo per essere atterrati. Fai del tuo meglio per ucciderli tutti.

(A) LAGAO

ANIMALI	Anatra	300 pts
	Pesce	1.000 pts
	Coniglio	1.000 pts

(B) GIUNGLA

ANIMALI	Ragno	100 pts
	Pipistrello	300 pts
	Scimmia	500 pts
	Pantera	1.000 pts

(C) FORESTA

ANIMALI	Uccello	200 pts
	Armadillo	1.000 pts
	Orso	2.000 pts

Required Points

The required round points are as follows:

Round 1 – 8,000 points

Round 2 – 18,000 points

Round 3 – 28,000 points

and thereafter, an increase of 10,000 points for each round.

Advice From Professor Playor

This is truly an authentic big game adventure. Be cool-headed when shooting at your quarry and pull the trigger at precisely the right moment!

ERFORDERLICHE PUNKTZAHL

In den einzelnen Runden müssen Sie folgende Punkt erzielen:

Runde 1 – 8.000 Punkte

Runde 2 – 18.000 Punkte

Runde 3 – 28.000 Punkte

Danach wird die erforderliche Anzahl in jeder Runde um 10.000 Punkte erhöht.

EIN TIP VOM PROFI-SPIELER

Dies ist ein wirklichkeitsnahes Abenteuerspiel.

Behalten Sie beim Spielen einen kühlen Kopf und drücken Sie den Abzug genau im richtigen Moment!



Points requis

Les scores requis sont les suivants:

Tableau 1 — 8 000 points
Tableau 2 — 18 000 points
Tableau 3 — 28 000 points
et ensuite, un bonus de 10 000 points
pour chaque tableau.

LES CONSEILS DE L'EXPERT

C'est vraiment une chasse au gros gibier. Gardez la tête froide tant que vous visez, et déclenchez au bon moment.

PUNTUACIÓN EXIGIDA

Son las siguientes:

Nivel 1 - 8.000 puntos
Nivel 2 - 18.000 puntos
nivel 3 - 28.000 puntos

y a partir de aquí, 10.000 puntos más
por cada nivel.

ADVERTENCIA DE UN JUGADOR EXPERTO

Esta es una auténtica aventura,
asegúrate bien antes de apretar el
gatillo.

PUNTI NECESSARI

I punti necessari sono i seguenti:

Round 1 8,000 pts
Round 2 18,000 pts
Round 3 28,000 pts

In seguito, c'è un incremento di 10,000
pts per ogni round Superato.

CONSIGLIO DEL PROFESSORE

Questo è veramente un gioco
avventuroso. Stai calmo quando spari
alla tua preda e premete il grilletto al
momento giusto!

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen!

Nicht direkt der
Sonne
aussetzen!

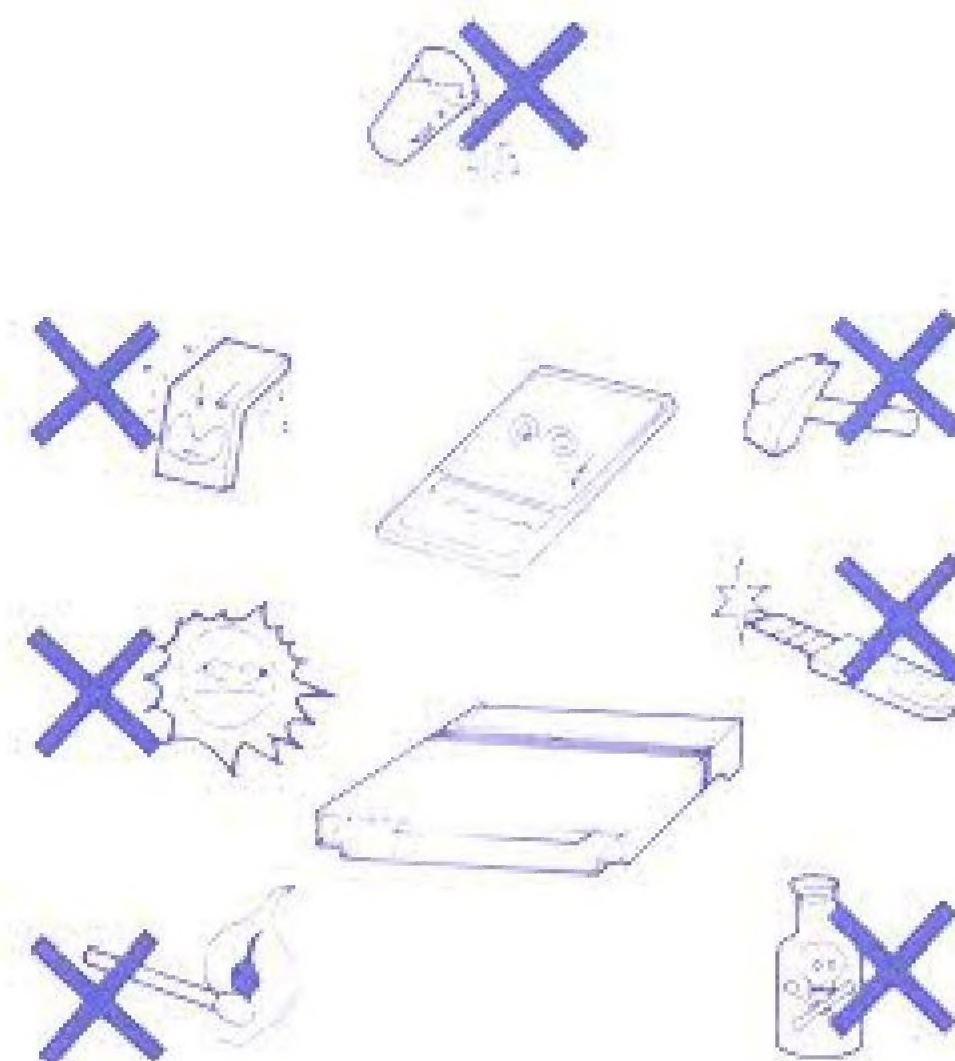
Nicht beschädi-
gen oder
verunstalten!

Vor Hitze
schützen!

Nicht mit
Verdünnung,
Benzin, ä in
Berührung
bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas mettre
au soleil

Ne pas laisser à
proximité d'une
source de
chaleur

Ne pas abimer

Ne pas mettre
en contact avec
du diluant, de
l'essence,
etc.

* Ne rien déposer de lourd sur la carte SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mayor uso:

No mojarlo!

No doblarlo!

No darle golpes
violentos

No exponerlo a
la luz directa del
sol!

No dañarlo o
rallarlo!

No exponerlo a
altas
temperaturas!

No exponerlo a
liquidos
corrosivos!

* Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela

Non piegarla

Evitare gli
impatti violenti

Non esporla alla
luce diretta del
sole

Non
danneggiarla o
colpirla

Non lasciarla
vicino a fonti di
calore

Non bagnarla
con benzina o
altro

* In particolare non attaccare niente sulla Sega Card.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

SEGA

Printed in Japan